

Desporto, Jogo e Videojogo

por Nelson Zagalo Publicado Sábado, 12 Outubro 2013

Dennis Dutton foi um filósofo de estética que procurou definir a arte e o belo a partir das teorias de Darwin sobre a seleção natural e seleção sexual. Para além disso foi um dos poucos teóricos de arte a realizar um discurso sobre a estética no qual envolve os videojogos, colocando-os ao mesmo nível das restantes artes. No seu livro, o "Instinto da Arte" [1], existem duas passagens em que se foca sobre diferenciação entre o desporto e a arte, e é sobre essas que me quero deter.

Num dos pontos Dutton discute as razões pelas quais um evento como a final do Mundial de Futebol, ou do Super Bowl, eventos imbuídos de enorme detalhe na concepção, drama e emoção sentidos pela audiência, e até discutidos profundamente e criticamente por especialistas, são diferentes da arte. O argumento de Dutton assenta sobre um único ponto, a "experiência imaginada". Ou seja, para o apreciador do jogo, o essencial resume-se a quem ganha o jogo na realidade, e não em imaginação. A relevância última da experiência está no resultado quantificado, é este que determina todo o interesse pelo evento. Perder ou ganhar define a emocionalidade a registar da experiência. Como nos diz, fossem os fãs de desportos apreciadores de arte, "eles importar-se-iam muito pouco com as tabelas de pontuação e os resultados, eles desfrutariam dos jogos apenas em termos de estilo, de economia de jogo, de competências, virtuosismo, e expressividade do movimento".



É neste sentido que os videojogos se distanciam dos jogos, nomeadamente os narrativos. Porque o que está em questão quando jogamos "The Last of Us", não é saber quem ganha ou perde, não é fazer o máximo de pontos, não é vangloriar-me de ser o melhor jogador. É antes toda uma fruição estética. Uma apreciação da história, dos personagens, dos ambientes. Uma apreciação da competência técnica na execução do videojogo. Uma apreciação por aquilo que os criadores do jogo tinham para nos contar e transmitir. Procurar compreender no âmago da obra do videojogo, como é que os autores concebem os condicionamentos da vida, e como é que nós empatizamos e nos identificamos, ou não, com eles. É o estabelecimento de um processo de comunicação entre o criador e o jogador.

Esta distinção fica ainda mais patente, quando num segundo ponto Dutton evoca as questões que se levantam sempre nos Jogos Olímpicos a propósito das performances atléticas artísticas como a patinagem artística ou a natação sincronizada. Nas quais, não é possível estabelecer um critério único de vitória, como o número de golos, quem chega primeira à meta, quem salta mais alto ou mais longe. Aqui estabelecem-se vários critérios que procuram objectivar, a condição de vitória, mas que são sempre extremamente dependentes da subjetividade de cada juiz. Daí, que a contestação das pontuações nesta área sejam elevadas. Apesar de os critérios serem reconhecidos por todos, não existe qualquer forma objectiva, de os medir.

Dutton é muito direto na avaliação destes sistemas. "A aparente objectividade deste sistema de pontuação não passa de uma fachada, que procura esconder o facto de que os ganhadores nestes eventos são decididos em função de julgamentos estéticos de gosto, o que inevitavelmente convida a disputas". Tudo depende da interpretação de cada indivíduo avaliador. Ou seja, tudo se passa no teatro da mente de cada juiz, é aí que a arte se realiza, é aí que ela ganha forma e corpo. É na experimentação do processo, visto e ouvido, e depois imaginado que se desenlaça o resultado.

O mesmo acontece com cada jogador, ou crítico de uma revista de videojogos. A sua nota a um jogo, tem por base vários critérios, para alguns mais definidos, para outros mais abstractos. Mas no fundo dão voz ao seu sentir estético, e não ao resultado objectivo. O jogador de Tomb Raider, não está preocupado com o facto de poder matar o maior número de indivíduos. Está interessado em saber se a história contada faz algum sentido. Se o ambiente e personagem são coerentes com a história contada. Se o personagem responde às suas ações, se as suas ações têm efeito, e que tipo de efeitos, sobre o ambiente.

Jogar um jogo, tem um fim, um objectivo concreto em si mesmo. Podemos utilizar estratégias detalhadas e aprofundadas, mas o objectivo é apenas um, ganhar. Jogar um videojogo por outro lado, é muito mais do que isso, queremos chegar ao final, mas o que nos move não é o resultado objectivo quantificável que está nesse final. O que nos move é toda a experiência estética que vivemos no teatro da nossa mente, enquanto experienciamos cada momento do videojogo. É no acumular dessas experiências que se resume o resultado, estético, não quantificável.

[1]"a Ciência por detrás da Arte", [Virtual Illusion](#), 12.10.2013,